METAL GEAR SOLID CLASSIFIED

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR®

SOLID

SOLID SNAKE × LIQUID SNAKE

M A X I M U M   T H R I L L



METAL GEAR SOLID CLASSIFIED

解説 Introduction

小島秀夫監督作品メタルギア ソリッド

デビュー作「メタルギア」で一躍注目を集め、その後「スナッチャー」「メタルギア2　ソリッドスネーク」「ポリスノーツ」など、エンターテイメントの中にも作家性を織り込んだゲームを次々と発表し、多くのファンを魅了した小島秀夫。彼の作品に共通するリアルで緻密な世界観、引き込まれるようなストーリーテリング、そしてゲームの中に映画的手法を持ち込む手腕は、日本だけでなく広く海外でも支持され続けてきた。そして98年秋、全世界が待ち焦がれた小島監督最新作が、ついに誕生したのである。軍事アドバイザーに毛利元貞、挿入歌のプロデュースに村中りかを迎え、音響はハリウッド制作というまるで映画撮影スタッフのような顔ぶれ。キャラクター&メカニックデザインには小島監督から絶大なる信頼を得ている新川洋司、そしてメインテーマを手懸けるは「ポリスノーツ」でゲームミュージックを芸術の域まで昇華させたジャズ界の雄TAPPY。メガホンを取りながら、自ら企画・脚本をこなす小島監督のもと、KCEジャパンに集った精鋭達がゲーム史上に大きくその名を残す作品を創り出した。小島監督が本当に表現したかった真の緊張感、マキシマム・スリル。それが「メタルギアソリッド」だ。

タクティカルエスピオナージアクションゲーム&リアルタイムフルポリゴン

メタルギアシリーズの特徴はなんといってもその特異なゲームシステムコンセプト。「戦うだけがゲームじゃない。敵に見つからないように隠れながら進む」といった逆転の発想は、本作品にも完全に継承されている。もちろんただ継承するだけでなく十二分に洗練、10年前のハードでは表現しきれなかったことを、画面内の全ての表示物をリアルタイムフルポリゴンで構築することにより克服したのだ。ゲームはカメラを俯瞰位置に固定して進んでいくが、状況やイベントによって切り替わるカメラワークが、より「潜入」の臨場感を醸し出し、究極の緊張感を味わうことが出来る。また「メタルギアソリッド」のウリのひとつである「いつでも、どこでも主人公視点に切り替えることが可能」といった機能は、「今までのゲームならば切り捨てられてきた部分までをも描き込んでいる」と言い換えることができる。執拗なまでに作り込まれたマップからは、小島監督の妥協を許さない姿勢と、見事にそれに応えたデザイナー達の情熱が伺える。そしてなによりも注目したいのが、一見ムービーかと勘違いしてしまいそうなデモシーンである。それらは全てリアルタイムフルポリゴンで処理されていて、ゲーム中とデモシーンでのキャラクターの違和感をなくすことに成功、ドラマティックな小島脚本を見事に映像化している。また、ムービーでは不可能であったデモシーン中のインタラクティブ操作が、今までになかった様々な演出を可能としているのも興味深い。3DCG技術の前に忘れ去られがちだが、それらを何よりも引き立てているのは、基本中の基本「アクションゲームとしての出来の良さ」であろう。3Dにおける利点をフルに活用しながらも、従来の2Dアクションゲームのシンプルでクイックな操作感覚を維持した絶妙なゲーム性&練り込まれたそのバランスは、近年氾濫している3Dアクションゲームの中でも秀逸の出来となっている。

S T O R Y

21世紀初頭.......。アラスカ、フォックス諸島沖の孤島シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所で演習を行っていたハイテク特殊部隊FOX　HOUNDが突如として蜂起、島を占拠した。彼等の要求は「伝説の兵士」ビッグボスの遺体。24時間以内に要求が受諾されない場合は核を発射するとの通告に対し、米政府は最高の秘密工作員、元FOX HOUND隊員ソリッド・スネークを召集し、単独潜入任務を指令した。任務の内容は、核廃棄所への潜入、テロリストの核発射能力の有無の調査。人質として囚われた国防省付属機関先進研究局DARPA局長ドナルド・アンダーソン、アームズ・テック社長ケネス・ベイカーの救出。スネークをオハイオ級原子力潜水艦から無線で指揮するのはFOX　HOUND時代の元上官ロイ・キャンベル。そして、潜水艦に同乗しているFOX HOUND部隊の遺伝子治療を担当していたナオミ・ハンター博士とスネークが使用する最新式無線機及びレーダーを開発したメイ・リン、軍事アナリストのナスターシャ、そして軍事教練の教官だったマスター・ミラーが無線でスネークをサポートする。シャドー・モセス島に上陸し、テロリストの占拠する核兵器廃棄所へ潜入を果たしたスネークは情報収集のため、まずDARPA局長の救出を図った。敵兵の目をかいくぐり、格納庫地下一階でDARPA局長と接触を果たすスネーク。核兵器存在の有無を問いただすスネークに対し、局長はこの地で兵器史を覆えす新兵器、核搭載二足歩行戦車メタルギアREXの模擬核弾頭射出演習が行われていたこと、核弾頭発射に必要な起爆コードをテロリストに漏らしてしまった事を語る。テロリストは実際に核を発射出来るのだ。最悪の事態に顔をしかめるスネーク。だが局長はアームズ・テック社長が持っている起爆コード緊急解除用の三つの鍵を使えば、核の発射を阻止できると語る。スネークは局長と共に脱出を計ろうとするが、局長は突然の心臓発作で息絶えてしまう。

小島秀夫作品年表

1986
■夢大陸アドベンチャー(MSX)
YUMETAIRIKU ADVENTURE
企画サポート
■LOST WORLD(MSX没)
LOST WORLD
企画、脚本、監督、キャラ

1987
■メタルギア(MSX2)
METAL GEAR
企画、脚本、監督

1988
■スナッチャー(PC88/MSX2)
SNATCHER
企画、脚本、監督

1990
■SDスナッチャー(MSX2)
SD SNATCHER
原作、ダイアローグ、企画サポート
■メタルギア2 ソリッドスネーク(MSX2)
METAL GEAR2 SOLID SNAKE
企画、脚本、監督、キャラ

1992
■スナッチャー(PCエンジン)
SNATCHER
企画、脚本、監督

1994
■ポリスノーツ(PC9821)
POLICENAUTS
企画、脚本、監督

1995
■ポリスノーツ(3DO/PS)
POLICENAUTS
企画、脚本監督、編集

1996
■ポリスノーツ(SS)
POLICENAUTS
企画、脚本監督

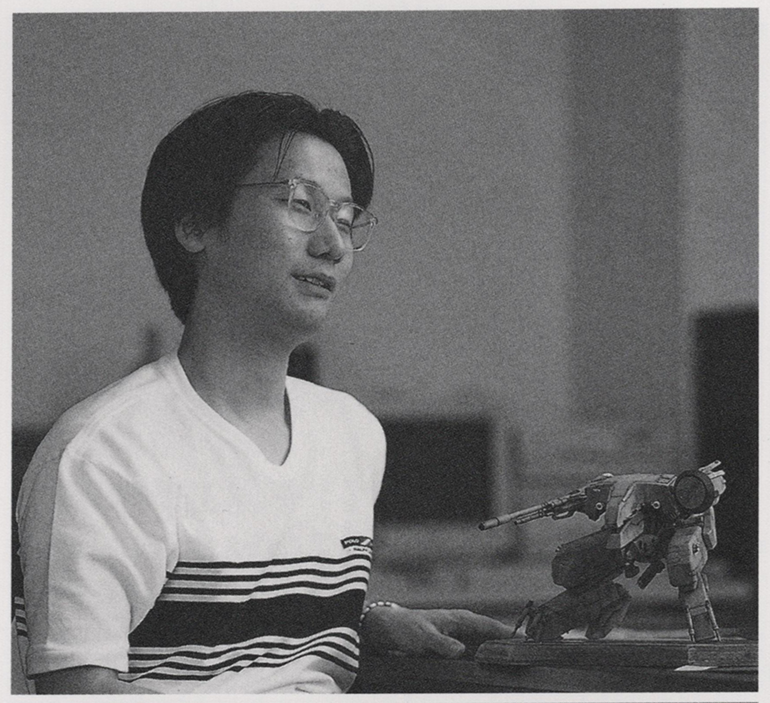
1997
■虹色の青春(PS/SS)
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1
NIJIIRO NO SEISYUN
企画、演出監修、プロデュース、編集

1998
■彩のラブソング(PS/SS)
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2
IRODORI NO LOVESONG
企画、プロデュース
■メタルギアソリッド(PS)
METAL GEAR SOLID
企画、プロデュース、脚本、監督、編集



小島秀夫

Hideo Kojima











それが僕らの中での映画的というもの

今回プレイステーションで3Dゲームとして復活したわけですが、なぜ「メタルギア」なのでしょう？

ネタがなかったわけじゃありません(笑)。もう10年以上も前に、当時のハードを使って出来ることを全力を尽くして「メタルギア」を作ったんですけど、やり残したことが結構あったわけです。最初に潜入ゲームという企画を考えた時にいろいろと考えていたんですよ。サーチライトの影がぐっと伸びたり、ロッカーの中や机の下に隠れると、プレイヤーの主観画面に切り替わって緊張感を高めるような演出をとりたいとか。当時は僕も新人で、全然プログラムのこととか判らず、何が実現できて、何ができないかわからなかった(笑)。結局作ってみると、ほとんどの仕様が削れていったわけです。そういうこともあって、いずれは「本当のメタルギア」を作りたかった。プレイステーションのスペックを聞いたとき、これぞ「メタルギア」のためのハードだと思い企画立案したんです。立案したのはいいけど、「ポリスノーツ」の移植などで忙しかったので、何も出来なかった期間が結構長かった(笑)。でも今回プレイステーション版が完成したわけですが、それでも出来ないことがいくつか残りました。我々は常に限界に挑戦しているつもりなんですけれど……それは今後の課題で、次のマシンとかでもっと表現力の高いモノが登場してきたら、また「メタルギア」を作るかもしれません。

「メタルギアソリッド」ではムービーを使わずに、ゲーム中のキャラクターを使ってデモシーンを作っていると聞きましたが、これはなぜなのでしょう？

ムービーを作っても良いものが作れないだろうと考えたからです(笑)。ハリウッドなんかの最先端のムービーを見ていると、あそこまでのものを作ることはできないなと。あそこまでのレベルのものを作っていると、ゲーム本編が作れなくなる。僕らの本業はゲーム作ることなんで、ムービーだけ作るんなら映画をとっていたらいい。じゃあ外注さんに頼めばいいじゃないかとなりますが、それは嫌。なぜなら、やっぱりそこが一番おいしいところだから(笑)。コンテ切ってそれでサヨナラじゃ悲し過ぎるじゃないですか。カメラワークとかレンズの微妙な具合とか自分たちでやりたい。でも自分達でやっている暇がない、出来たとしてもクオリティが低いかもしれない。で、そこの結果がポリゴンデモ。これが理由のひとつです。もうひとつの理由は、ロード時間を無くすことができる。あとは、ゲーム中のキャラとムービーのキャラがあまりにも違いすぎるゲームが多いけど、そんなことをしても興ざめしてしまうだけなので、それを無くしたかったんです。その辺を考えた時に、ポリゴンデモでやってみようと。でも、実際やってみるとなんだかんだですごく大変でしたね。そのかわり、きちんと演出のとれているデモシーンが作れたと思います。最近のゲームのデモは、最先端の技術に頼りすぎて、基本的なことを忘れていると思うんですよ。間合いとかカメラワーク、ライティング、演技。そういうのを踏まえた上で、きちんと演出のされているものを見せましょうというのが今回のポリゴンデモなんです。

小島監督の作品はよく映画的と表現されますが、今回もかなり映画的な作りになっているのでしょうか？

演出とかストーリーとか人間ドラマがしっかりしたものを作りたい、それが僕らの中での映画的というものなんです。よく映画的手法っていわれるけど、別に映画を求めているわけではなくて、結果的に映画というエンターテイメントに近くなっているだけなんです。ゲームが映画と決定的に違うのは、ゲームはもう面白くないと思った瞬間にやめることができるんですね。そして、それをとどめることができない。その瞬間歩いている事が楽しいとか、弾を撃つことが楽しいというような、ゲームのアクションから起因する基本的なことが楽しくないと、やめてしまうんですよ。だから、僕はそういうゲーム性を何よりも大切にしています。「ポリスノーツ」もそうだけど、ストーリーは最初と最後だけで、その間はいろいろなイベント、ゲーム性が介在していて、それを時間軸で縦に繋げた時に初めてストーリーになるような作り方をしています。小説なんかの作り方とはアプローチがまったく異なっていて、ゲーム性が連続して最終的に筋になる。それだけでは面白くないので人間ドラマを埋め込んでいくわけだけど、重要なのはその一本を通してどう面白いかじゃなく、その都度その都度が面白いかどうかなんです。

ではエンターテイメントに織り込まれた作家性というのは？

僕がストーリーに入れ込むのはゲームがただの暇つぶしの道具になって欲しくないないから。一通り終わった時に、楽しかったとか、自分の為になったとか感じて欲しい。「為になる」というのは今のゲームに欠けているものなので、感動した、友達について考えた、親孝行しようと思った、核問題に興味がでてきたとか、遊んだ後に何かしらプラスになるような要素が組み込まれたゲームというのを目指しています。「メタルギアソリッド」で言えば、テーマは反戦反核。ゲームだからこそ、その空間の中では人を傷つけることが肯定されてしまっているけど、最終的にはそれは間違っていますよと伝えたかった。最近のゲームにはそれが少し足りないんじゃないかな。そして、ゲーム全体のテーマに対して、ストーリーのテーマとなるのが「遺伝子に埋め込まれた運命」です。20世紀の脅威は核だったけど、21世紀の脅威は遺伝子情報の誤認、誤用になっていくと僕は考えているんです。アメリカではすでに保険会社のいくつかが保険加入時に遺伝子調査を義務つけていたり、人の運命の全てが遺伝子で決まるという安易な考えが浸透しつつある。本当はそうじゃなくて、自分を決定づけるのは遺伝子だけじゃない、勇気さえあればそれに打ち勝つことができる、まだまだ道はあるよと言うようなことをテーマとして扱っています。そのテーマをわかり易くするために、ソリッド・スネーク、リキッド・スネーク、その他ゲノム兵も含めてあらゆる登場人物が遺伝子に縛られているという設定、全てがそこに集中するようにお話を作りました。例えば運動が苦手な子どもがいて、両親も運動が苦手。運動会に出たくないと親に言っても、俺の息子だから仕方ないと言われる。でも「メタルギアソリッド」をプレイして、やっぱり頑張って運動会に出てみよう、と思える様になってくれれば言うことないですね。

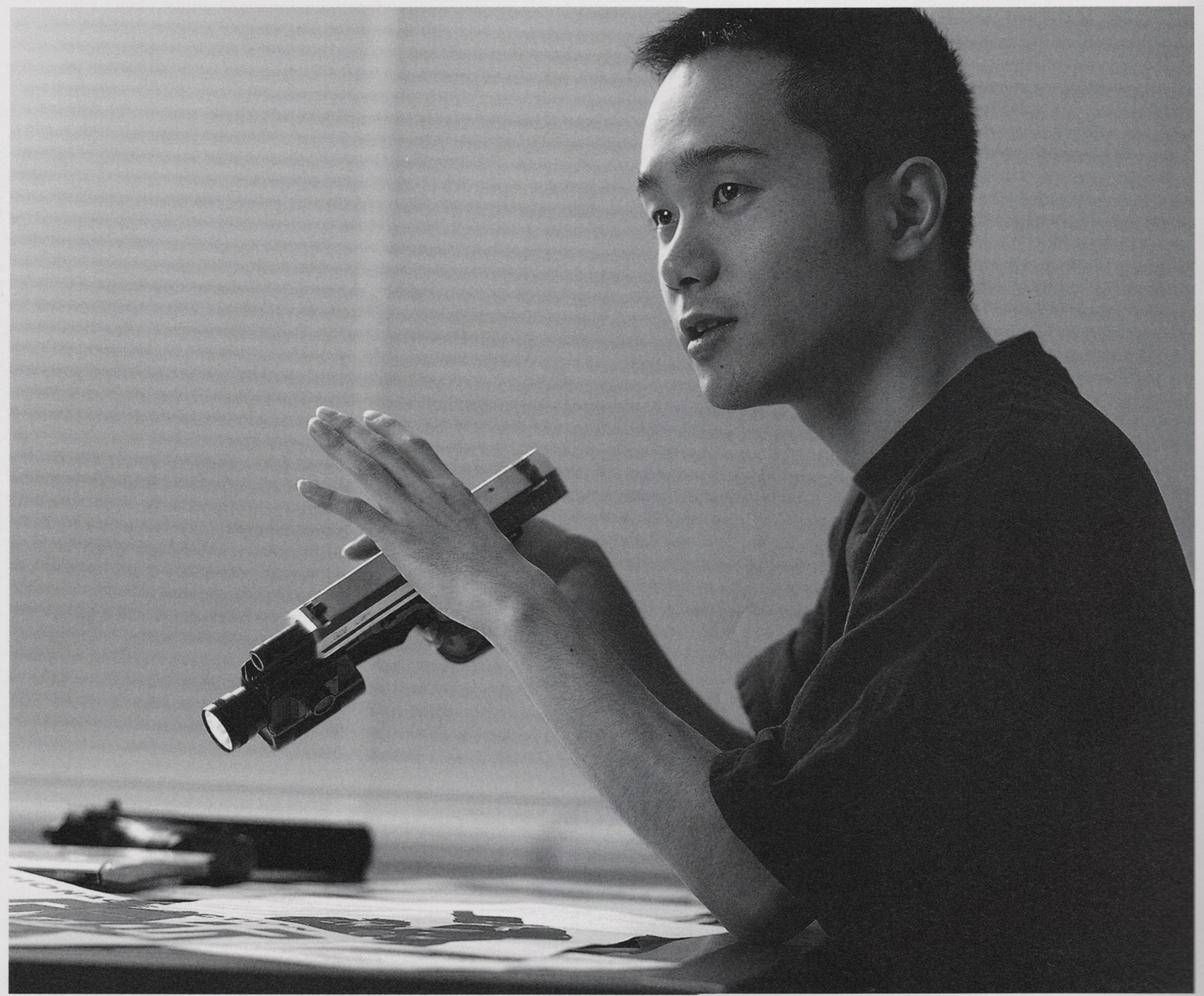


P R O F I L E

小島秀夫（こじま　ひでお）　1963年、8月24日東京世田谷生まれ（東京は3歳までで神戸育ち）。中学生の頃から8ミリ映画を撮り、同時期から小説を創作しはじめる。1986年、コナミにプランナーとして入社する。趣味：映画、読書、音楽観賞など。好きな監督：レオス・カラックス、リュック・ベッソン、ジャン・コクトー、デビッド・リンチ、ダニー・ボイル、ジェームズ・キャメロン、アルバート・ピュン、ジョン・カーペンター、ヤン・クーネン、ダリオ・アルジェント、ジョージ・A・ロメロ、サム・ライミ、ピーター・ジャクソン、クェンティン・タランティーノ、ジョン・ウー、ロバート・ロドリゲス、黒沢明、塚本晋也、石井聰互、林海象、飯田譲治、実相寺昭雄。好きな作家：マイクル・クライトン、ロバート・R・マキャモン、ロビン・クック、デビッド・メイスン、リチャード・マシスン、ポール・ギャリコ、ジャック・フィニイ、宮本輝、舟戸与一、真保裕一、梅原克文、安部公房。好きなミュージシャン：JOY DIVISION、NEW ORDER、ULTRAVOX、SISTERS OF MERCY、CURE、NICK CAVE & THE BAD SEEDS 好きな女優：鶴田真由、吉野公佳、ジュリエット・ビノシュ、メグ・ライアン、ダイアン・レイン、ジョディー・フォスター、アリシア・シルバー・ストーン、リンゼイ・ワグナー、イレーヌ・ジャコブ

新川洋司

Yoji Shinkawa



お気に入りのキャラクターはメイ・リン&メリル

キャラクターデザインについてですが、ソリッドなどは前作のデザインから一変していますね。

はい(笑)。ソリッド・スネークには苦労させられました。前作のデザインがありますからね。最初は監督もふけ顔がいいと言っていたんですけど、それでスニーキングスーツだとかなりキツいんですよ。で、いろいろと描いているうちに、かなり若返ってしまいました。メリルとかは楽だったんですけどね。タンクトップ着せて、髪が爆発していればメリルに見える。その点、FOX HOUND隊員は結構好き勝手にデザインできました。マンティスは最初マスクなんてしていなかったし、スナイパー・ウルフはとっぽいお兄さんだった。忍者とかもザコ兵を描いていた時に、「特殊部隊みたいなヤツ等がいて時々現れてスネークと戦う」なんて考えてデザインしていたら、いつのまにか独り立ちさせてもらえたキャラです(笑)。お気に入りのキャラクターはメイ・リン&メリル。無線機でもメイ・リンが一番力入っています。

メタルギアREXのデザイン時に立体モデルを作ったという話ですが?

ええ、実はモデラーなんです(笑)。前のメタルギアって結構丸みのあるデザインでしょ?今回はポリゴンゲームだし、ちょっと直線的にしてみようかなと。一ヶ月以上ラフデザインばっかり描いていたんだけど、それでもまとまらなかったので、最終的にフルスクラッチで立体モデルを作りながらデザインしたんです。監督に「一ヶ月くらいでできますよー」とか言ったんですけど、やっぱり二ヶ月近くかかってしまいました(笑)。でも、戦車の発展型兵器というコンセプト通りに仕上がったんじゃないかと満足しています。

広告イラスト等でも新川洋司イラストが評判ですが、あの独特のタッチはどのような画材を使っているのでしょうか?

筆ペンを使ってます。ずっと使い込んでいる筆ペンを使うからあんなタッチになるのかな。本当なら交換しちゃうような筆先も、ずっと使っているとうまく成長してくれるヤツが出てくる(笑)。人工的な固くそろった穂先が好きなんです。一番古い筆先は中学生の時から使っていますよ。

新川さんが2Dでデザインされたキャラが3Dで表現されているわけですが……。

その点に関しては本当にスタッフに恵まれましたね。みんなイメージ通りに3D化してくれてますよ。「メタルギアソリッド」は、普通の3Dゲームにくらべてかなり少ないポリゴン数でキャラクターを作っているんです。最近のゲームってリアルにしようとしすぎて、かえって失敗しているじゃないですか。「メタルギアソリッド」でも最初は、キャラクターの顔に細かいテクスチャーを張っていたりしたんだけど、そこまで描き込まれているとやっぱり表情が欲しくなってくる。表情なしで演技をさせているとかなり不自然になるんです。だからと言って、表情変化させるようなメモリの余裕はない。それじゃあ、怒っているのか泣いているのかわからない顔にしようということになった(笑)。でも、昔のドットゲームってそうじゃないですか?小さなドットで表情なんかが変わっているわけじゃないんだけど、ストーリーによって怒っていたり、悲しんでいたり見えた。ほんの少しだけユーザーが想像力をもってくれれば、それで十分感情移入は出来る。「メタルギアソリッド」でもそんな風にしてみました。彼らの演技を楽しんで見てやって下さい。

PROFILE

新川洋司(しんかわ ようじ) 1971年12月25日広島県生まれ。その作品センスを小島監督に見初められ、1994年コナミ入社。面接時に制作した立体モデルは、選考史上数少ないSランク作品。「ポリスノーツ プライベートコレクション」のデザインを手掛けるかたわら、いち早く「メタギアソリッド」の企画に参加。キャラクター&メカニックデザインを担当、柔らかい口調で鋭い指摘を次々とおこなう。好きな女優:中山忍。好きなバンド:メガデス、レイジ、イングヴェイ・マルムスティーン。尊敬する人物は沖田十三艦長。猫派。ぺんてる筆ペンを愛用している。

毛利元貞

Motosada Mori



僕の仕事はあくまでも隠し味ってことで

では、最初に小島監督との出会いを……。

人からの紹介……「ミスターX」の紹介としておいてください(笑)。「小島監督って知ってる?」と持ち掛けられたとき、「スナッチャー」や「ポリスノーツ」はやっていたんで、「日本にもこんなゲーム作る人がいるんだ」って小島監督のことは知っていたんです。小島監督も僕の小説とか読んでいたらしくて、会ったら結構スムーズに話が進みましたね。

「スナッチャー」「ポリスノーツ」をプレイしていたのですか?

ええ、前のメタルギアとかもやりましたよ。ゲームが好きで、他にもいろいろとやっています。傭兵っていうと、そんなモノあまりしなさそうなイメージがあるかもしれないけど(笑)。

今回「軍事アドバイザー」という形での参加ですが、具体的にはどういったアドバイスが行われたのでしょう?

銃火器や兵器について、モーションや兵隊の使う言葉など全般的なアドバイスをやりました。ファマスなんて僕もよく使っていたから、弾倉の最後3発は曳光弾にしましょうとかね。みなさん、曳光弾が見えたらリロードしてください(笑)。とは言っても、現実のリアリティとゲームのリアリティっていうのは別物でしょ?僕の方からは「現実はこうですよ」とアドバイスをして、それを実際に使うか、それとも映画的演出、ゲーム性を優先するかは小島監督の判断でした。このゲームをするであろうほとんどの人は、実際の銃声って聞いたことがないはず。そんなものを聞くのは映画の中くらい。映画で使われている銃声とかってのは、やっぱり本当の銃声とは違うけど、ほとんどの人にとってはそっちの方がリアリティがあるからね。銃の構え方にしても、現実に言うと一秒でも早く撃った方がいいわけだから、それをそのまま表現すると全然カッコ良くない。それは追求してはいけないリアリティかな。

「メタルギアソリッド」ではアメリカ取材なども行ったわけですが……。

最初の段階から、実地取材は行いたいという話がありました。それで、「セッティングはしますよ。 どこに行きたいですか?」って聞いたら、「SWATの訓練や戦車を見たい」と。小島監督も本当に行けるとは思ってなかったんじゃないかな(笑)。ちょうどE3があったから、まとめて取材しちゃいましょうと。取材ではかなりの収穫があったと思いますよ。実際に戦車に乗っている人に「戦車と生身の人間が1対1で戦う場合、どうすればいいでしょう?」とか質問して。最初の返事は「僕なら戦わない」だったけれど(笑)。「それでも戦わなければいけない場合はどうですか?」「ゲームではグレネードを投げるんですけど?」とか質問して、いろいろとレクチャーしてもらっていたからね。そういったところが、ゲーム中でスネークが戦車に立ち向かって行くときに反映されている。他にもいろいろと取材の成果がゲームに盛り込まれていますよ。軍事関係が好きな人が見れば、ここまでやっているのかってニヤリとできるし、ホント、ここまでやっているゲームはそうそうない。それがわからなくても、雰囲気でそれっぽさが伝わるようになっていますけど。僕の仕事は、あくまでも隠し味ってことで(笑)。

では、最後にユーザーに向けて一言。

小島監督作品らしい、間違いなく楽しめる作品に仕上がっています。とやかく言うより、最初の5分やってください(笑)。それだけで、凄さのわかるゲームです。

PROFILE

毛利元貞(もうり もとさだ) 1964年広島県生まれ。モリ・インターナショナル代表取締役。高校卒業後、陸上自衛隊に入隊。以後、フランス外人部隊、米国私設射撃学校及びサバイバル学校教官、米国警察特殊火器戦術隊SWATの対テロ訓練指導などを経て、各国で軍事アドバイザーとして活躍する。米国ボディガード協会、米国警察インストラクター協会会員。映画などの設定協力、演技指導も行う。主な著書「セルフディフェンス」(富士見書房)「傭兵志願」「ラオス特命作戦」(KKベストセラーズ)など。主な訳書「世界最強の対テロ部隊」(グリーンアロー出版)など。

村中りか

Rika Muranaka



AOIFE NI FHEARRAIGH



An cuimhin leat an grá
Crá croí an ghrá
Níl anois ach ceol na h-oíche
Táim síoraí i ngrá
Leannáin le smál
Leannáin le smál
Lig leis agus beidh leat
Lig leis agus beidh grá

Cuimhne leat an t-am
Nuair a bhí tú sásta
An cuimhne leat an t-am
Nuair a bhí tú ag gáire

Tá an saol iontach
má chreideann tú ann
Tug aghaidh ar an saol is sonas síoraí inár measc

Céard a tharla do na laethanta sin
Céard a tharla do na h-oícheanta sin
An cuimhin leat an t-am
Nuair a bhí tú faoi bhrón

An cuimhin leat an t-am
Go síoraí síleadh na ndeor
An ormsa nó orainne a bhí an locht

Ag mothú caillte s'ar fán
Cén fáth an t-achrann is síleadh na ndeor
Tá áilleacht sa saol
Má chuardaíonn tú é
Tá gliondar sa saol
Cuardaimís é

la la la la la la la la la la la



今回、エンディングテーマがアイリッシュ音楽となっていますが。どのような経緯だったのでしょう？

最初、小島監督達と打ち合わせをしたときに、いままであまり聞いたことのないような言葉で曲を作りたいという話になったんです。「あまり聞いたことのない言葉」というだけで、どこにしようなんていう話はなかった。それで、世界中の音楽を片っ端から集めて聞きました。「ロシアがいいかな、ブルガリア？」って感じで。そんな中でゲール語の歌が耳に入って…。ゲール語っていうのはアイルランドの一部で使われている古典的な言葉なんです。そのゲール語が、妙に神秘的で、聴いていると心が穏やかな気持ちになって、ラストの映像にあっているんじゃないかなって思えてきたんです。小島監督のところに持っていったら、すごく気に入ってもらえて「これで行きましょう！」と、すぐに決まりました。ゲール語と決まった後は手当たり次第にアイルランドのＣＤを聞きましたね。向こうの人に違和感があるようだと困るでしょ？　それに監督やスタッフさん達が何年もかけて作り上げた作品ですし、その最後に流れる曲なので私も負けちゃいられないと頑張りました。でも、ちょっと日本っぽさが混じっていたりするんです(笑)。

レコーディングはアイルランドで行われたそうですが、どうでしたか？

とても大変でした。暑いうえにバケーションの最中だったので、ホテルもとれないし、スタジオまで行くのに車で延々と走らなきゃいけない(笑)。とにかく牧歌的なところでのレコーディングでした。牧場の真ん中にスタジオが建っているという超アナログな環境で、スタジオの中でふっと窓の方に目をやると、アイリッシュウルフ、狼がいるんです。「牛かな？いや、熊かも」と思うような大きい獣がぼっーと突っ立っているものだから、最初それが狼だとは全然わからなかった(笑)。でも、そのアナログな感じがとてもよかったかな。音なんかもすごく温かで、今回の曲にはぴったりでした。スタッフには、すごく珍しがられましたけど。どうして日本からこんなところまでやって来てゲームの音楽をとるんだって(笑)。

「THE BEST IS YET TO COME」についてお聞かせください。

エンディングテーマなので、暗い中に少し光が見える、讃美歌っぽいのがいいんじゃないのかなっていうところから始まって……天使の声が聞こえるというようなイメージがわいてきたんです。使われる言葉、ゲール語自体があまり聞いたことのない言葉だし、曲自体も今まで聞いたことのないような、普通じゃない曲がいいんじゃないかなと。結局、基本はアイリッシュだけど、何語だとか、ジャンルとかにこだわらない、誰がどこで聴いても心に残るようなボーダレスな曲を目指してしまいました。でも、小島監督がゲームで伝えようとしようといたイメージをきちんと音楽で表現できたと思います。

演奏楽器などもアイリッシュ独特のものなのでしょうか？

はい。まずアコースティックベースと、フィドル。フィドルというのは、ヴァイオリンのことなんですけど、なぜかアイルランドの人がフィドルを弾くと音がアイリッシュサウンドになってしまうんですよ。普通のクラシックのヴァイオリンの音じゃなくて、独特の哀愁が漂う音になるんです。あと、ローパイプという鉄のパイプですね。いくつか穴があるだけの、リードもなにもないただの筒。アカペラが終わった後に入ってくる尺八のような音があるじゃないですか？あれがそうなんですけど、演奏の仕方も尺八みたいに首を動かして吹くんです。全編的にベースリズムとして使用したのは、バロンというアイルランドのトラディショナルな楽器です。私が最初アイルランドに行ったときに、いろいろな楽器を見たくて楽器屋さんに行ったんです。そこで見つけたものなんですけど、薄っぺらいドラム……タンバリンを大きくしたような感じの楽器。ベースドラム用のスティックで叩いたらすごく良い音がして「これは使えるかな」と。あとはパーカッション……それとギターみたいに聞こえるんですけど、12弦くらいある琵琶みたいな形をしたブズーキという楽器。編成としてはそれくらいですね。コーラスには、普段教会で聖歌を歌っている人たちに手伝ってもらっていました。そして歌を歌うのはイーファ。最初の4小節、イーファのアカペラって、とっても印象的でしょ？透き通った、素朴な、純朴な歌声。彼女の育った国や土地柄がわかるような……緑の大地や青い空が目に浮かんできますよね。

最後にユーザーに一言お願いします。

みなさんが共感できる曲……この曲ってなんだか安らぐよね、と感じてもらえれば幸いです。ゲーム途中では最初のアカペラとカラオケバージョンしか聴くことができません。フルコーラスでイーファの歌を聴けるのはエンディングだけです。頑張ってエンディングを目指してください(笑)。

P R O F I L E

村中りか(むらなか　りか)　72年に渡米。16歳の時にスタン・ケントンに師事し、ジャズ・ミュージシャンとしてシカゴを中心に音楽活動を行う。ブロードウェイ・ミュージカルなどで活躍後、85年に日本に帰国。89年にグラミー賞にもノミネートされた元マイルス・デイビスの音楽監督を務めるロバート・アービングⅢのバンドのメンバーに誘われ、再び米国へ。その後、マルチ・メディア関係に興味を持ちＣＤ-ＲＯＭの企画制作に携わるなど、その活躍は多岐にわたっている。現在は邦楽のアーティストに楽曲を提供、制作中。DVDの企画・制作なども手懸けている。今回メタルギアソリッド挿入歌「THE BEST IS YET TO COME」の作曲/プロデュースを手懸ける。

(上写真：アイルランドでのレコーディング風景。左端が村中りか)

現地スタッフコメント

りかと音楽の仕事をするのはとてもスリリングでした。彼女のゲール語に対する関心はとても光栄に思います。あまり知られていないゲール語を話す者としては、プレイステーションという媒体を通してゲール語を聞いてもらえるということはとてもうれしいことです。イタリアや日本の若者がゲール語を耳にしてくれるなんて、まるで夢のようです。

Blathnaid Ni Chufaigh

Lyrics translator:BLATHNAID NI CHUFAIGH

飯田譲治 George Iida



もう、これが頂点って感じに仕上がっているよね

「メタルギアソリッド」を体験してみて、どうでしたか？

ここに描かれている世界観っていうのは、リアルにして行けばどんどん面白くなっていくことじゃないですか。実際に体験できることじゃないし、ここまで表現しちゃうと、もう本当にバーチャルになっているよね。これ以上に突き詰めて行こうとすると、どれだけ質感がリアルに表現できるかとか、プレイする人間が本当にそこにいるような感覚を体験できるかってなっていくと思うけど、このレベルまで作っちゃうと、それはもう関係なくなってくる。そんなところまでは必要ないんじゃないかな。実際にプレイするのは人間だし、このラインまで作り込まれていると、そんなところは想像力で簡単に補える範囲だから、ホント極めたってカンジがするね。

小島監督作品に共通する映画的手法についてはどうでしょうか？

小島さんの作品って、いろんな映画とかのエッセンスが山盛りに入っているんだけど、それがゲームの世界ではうまく活きているって気がするね。映画を好きな人が作っているのがよく伝わってくる。自分の世界観を表現したい、アクション映画を作りたいという部分が見ているだけでわかるからね。アクションシーンとかの処理も、ハリウッドに持って行っても恥ずかしくないってレベルだし、映画の新しい発展型って感じだと思う。それでいながら「メタルギアソリッド」は、あくまでもゲームであるということをよく踏まえていて、ポイントを抑えた適度なデフォルメがリアルっぽさをいい味に仕立て上げてる。やっぱり世界構築の手法、見せ方がうまいよ。小島さんの世界観と映画的手法がおたがいをうまく引き立てあっている。

膨大な量の資料に基づく世界観というヤツですね。今回は特にアメリカ取材なども行っていますし……。

うん、こういう世界観を作れるっていうのは、才能だね。いくら資料を集めても、それを再構築できるかどうかってのは別物。ポリスノーツでもそうだったけど、小島監督の作品は細かいところまで作り込まれた世界観がいいよね。膨大なまでの情報量に圧倒されるっていうか……。

では、映画のディレクターから見た場合の「メタルギアソリッド」とは？

すごく良く出来ているカンジがする。グレード的には、ディレクターとしても安心して観てられる。なんだか誉めてばっかりだけど(笑)。潜入の緊張感を表現するのに、どう見せればいいかという事をきちんと理解して組み立てているし、高揚感とかの出し方がすごくうまい。演出についても、ステレオタイプなのがすごくおもしろいね。基本があって、どうやってその目先をかえていくかってのがTVや映画だけど、ゲームはどれだけ感情移入できるかってものだから、それを見失わずに、そこを守っているのはスゴイ。小島さんのは映画から得た面白さを、ゲームの中に発展させていくじゃないですか。単に取り込むだけじゃなく、それが肥やしになっている。

では、最後に小島監督に一言。

細部の作り込みのスゴさが小島監督作品の良さだよね。世界観や設定だけでなく、ゲーム全体に対するあらゆる細部へのこだわり。ところどころにレトロなところとかも見え隠れするんだけど、あそこまで作り込まれていると、もうそれだけでいいやってカンジで(笑)。「メタルギアソリッド」なんて、もう、これが頂点って感じに仕上がっているよね。発売が楽しみです。

PROFILE

飯田譲治(いいだ　じょうじ) 1959年長野県出身。1987年「キクロプス」で監督デビュー。1992年原作、脚本、監督を務める「NIGHT HEAD」がフジテレビで放送。深夜帯にもかかわらず驚異的な視聴率を記録し、ビデオ発売でもドラマ部門売り上げ1位となる。圧倒的な人気に支えられた同作品は1994年映画化。また、梓河人との共著「アナザヘブン」が1997年角川書店から刊行。サイコ・サスペンス巨編として話題を呼ぶ。1998年には脚本・監督を務める「らせん」が「リング」と共に二本立てで全国ロードショウ、大ヒットとなる。現在、「アナザヘブン」の映画企画が進行している。

林海象 Kaizo Hayashi



やってみたいなってことがほとんど入っている

林：僕も最近ゲームの企画をやっているんだけど、やってみたいなってことがほとんどメタルギアには入っている。やっぱり、我々映画屋がわざわざゲーム作ることはないな、と(笑)。ゲームはゲームの人の方が見せ方とか発想が素晴らしいですよ。今やってる企画でも、僕は最初に一度台本を書いてしまおうと思ったんです。それを分解してゲームを組み立てて行こうと……でも台本を書くのって具体的なイメージが必要なんですよ。絵になったとき、ココがおもしろいんだっていうイメージ。いざ台本を書こうと思った時に、そのイメージがうまく出てこなくて(笑)。小島さんはそれをきちんと持っていますよね。

小島：ありがとうございます。

林：今、小島さんが目の前でプレイしてくれた時に思ったんだけど、やっぱり映画にしてもゲームにしても、作った本人が楽しめないと駄目ですね。楽しそうにプレイしながら説明をしてくれる小島さんを見て、ちょっとゲームの作り方が判ったような気がする(笑)。

小島：そうですか？(笑)。

林：「メタルギアソリッド」って、ホント映画みたいですよね。デモとかも、かなり良い感じだと思いますよ。カメラワークとかも小島さんが指示しているんですか？

小島：ええ。デモツールを使って、自分で作ってます。まるで職人のように、こつこつと(笑)。

林：ちょっと見ていて気がついたんだけど、構図はいいのに……おそらくハード的な理由でしょうけど、カットの切り替えが多いような気がしますね。カットが多いと実は見ている方は飽きてくるんですよ。ゲームの中ならともかく、こういうとこなら映画屋が手伝ったりできるんですけどね。

小島：カットが多くなってしまうのは、ある意味仕方がないことなんです。細かな演技が出来る役者さんじゃなくて、ポリゴン人形相手だから、一つのカットで引っ張るっていうのは画面的に辛くなってしまう。

林：なるほど。だからデモシーンがあんなカメラワークになるんだ。けど、デモ以外のカメラワークも効果的ですよ。壁に張り付いた時のカメラの降り具合とかも雰囲気が出ていて、やってて気持ちいいだろうね。それに世界もきちんと描けている。ゲームって感じがしなくて、画面の向こう側を感じることができますよね。

小島：今回は特にリアリティを求めてみました。リアリティって言っても何でもかんでもというわけじゃなく、本当のリアリティと架空のリアリティを。

林：映画でも「らしさ」の追求ってのはありますよ。前に映画の中で象を出したときに色々と試してみたんだけど、結局一番「らしい」象の鳴き声っていうのは実はトロンボーンで作る鳴き声だった(笑)。ウソの方が面白ければ、わかりやすければそれでいいってヤツですね。

小島：ええ。今回、軍事アドバイザーを招いて色々と監修してもらったんですけど、やっぱりウソな方がカッコいいって場面はたくさんありました。

林：小島さんはプログラムとかもやるんですか？

小島：ツールを使ってデモとかは作りますけど、プログラムはしないです。後、僕がするのは肩書き通り監督作業ですね。

林：ディレクターってすごく孤独ですよね(笑)。

小島：ええ、背中がさびしいです(笑)。

林：ディレクター同士ってあんまり合わないように思われているけど、そんなことないんです。合わないところよりも、合うところの方が多いんですよね。いいところといいところを合わせれば本当に良いモノができるんじゃないかな。今回、小島さんとお会いして話ができたことは、これからゲームを作っていく上で非常に心強いですよ。

小島：機会があれば是非一緒にゲームを作りましょう。

林：是非。今やっている企画も手伝ってください(笑)。

PROFILE

林　海象(はやし かいぞう)　1957年京都府出身。`86年自ら製作・監督・脚本を手掛けたデビュー作「夢みるように眠りたい」で第1回毎日映画コンクール・スポニチグランプリ新人賞を受賞。全編企画・プロデュースを手掛けた「アジアン・ビート」は、日本とアジア各国との新しい形での橋渡しとなり、そのプロジェクトで出会った永瀬正敏と組んだ私立探偵 濱マイクシリーズは大ヒットを飛ばし、探偵ブームの火付け役となる。また氏の作品は海外でも様々なグランプリを受賞するなど、高い評価を受けている。

プロダクションノート

Production Notes





PHOTO by H.KOJIMA

MGS

メタルギアソリッドへの果てしない戦いの記録

1　小島、神戸にてPSXのハードスペックの説明を岡村（ドラマシリーズD）と聞く。
この時ポリゴン表示能力を知り、3D「メタル」の企画構想ができる。

2　次世代マシン用ソフト開発の為、元ポリスノーツ（9821）開発チームで開発5部が組織される。副部長に小島が抜擢（当時30歳）。ポリスノーツ3DO版を開発すべく、ポートアイランドへ事務所を移す。当時のメンバー7名が小島組の起源となる。

3　メタルギアを制作する事を考慮して松花助監督を技術研究所から呼ぶ。開発5部のネットワーク整備、ポリスノーツパイロット版の制作に入ってもらう。

4　開発5部に新人が配属、総勢13名となる。新川入社。

5　小島、神戸の喫茶店で村岡にメタルギアソリッドのストーリープロットを話す。この時すでに決定稿とほぼ同じ内容であった。

6　メタルギアREXデザイン（約三ヶ月）。新川、自宅勤務で模型制作をしながらデザインを完成させる。

7　阪神大震災
神戸開発センターを後に大阪へ。交通機関が復旧しておらず、徒歩で通勤する。大地震でもメタルの模型は壊れることなく、チーム員も全員無事であった。

8　新人プログラマ参加、開発5部総勢15名となる。

9　神戸コナミ社内のキャプチャーシステムにより実験。デフォルメした動きが作れず、キャプチャー案はこの時点で除外され、手打ちによるモーションが採用された。

10　KCEジャパン設立。事情により東京に来れないスタッフ達と涙の別れ。小島は12月まで家族を神戸に残し単身赴任することになる。その間、頻繁に神戸東京間を行き来する生活。また、SS版ポリスノーツ開発が途中だったために、数名のスタッフが大阪に残り開発を続ける。この時点でメタルギアソリッド開発チーム総勢10名。

11　SS版ポリスノーツUPに伴いスタッフ合流。サウンド村岡も合流。開発チーム総勢13名になる（村岡現在も単身赴任中）。

12　東京ゲームショウにて「メタルギアソリッド」発表。この時点ではほとんど何もない状態。この後、本格的に開発がスタートする。

13　REXの模型を恵比寿のスタジオで撮影。



14　岡村を中心にときめきメモリアルドラマシリーズ開発チーム結成。メタルチームから数人抜ける。小島、監修作業のためにしばらくメタルの開発作業滞る。村岡はマスターアップまでドラマシリーズに付きっきりとなる。

15　マップ作成時に、ブロックで建造物を仮構築し、CCDカメラを使って検討するというシステムが導入される。

16　新人入社、メタル開発チームに6名配属。ようやく総勢20名を越える。

17　東京ゲームショウにてゲーム画面発表。大好評。

18　松花助監督、岡村ディレクター、デザイナー、相次いで結婚。

19　アトランタ、E3にてVTR出展。ブースに収まりきらずに柵の外側まで人が群がるほどの大盛況となり、VTR終了と共に盛大な拍手と歓声が湧き起こった。アメリカ取材実施。

20　毛利氏の指導のもと、スタッフ全員でエアライフルの射撃訓練を行う。

21　村中りか氏、単身ダブリンにて挿入歌のレコーディング。



22　東京ゲームショウにてVTR出展＋ステージ発表。小島、新川、毛利氏によるアメリカ取材レポートなどが行われた。

23　自衛隊観艦式リハーサル取材。



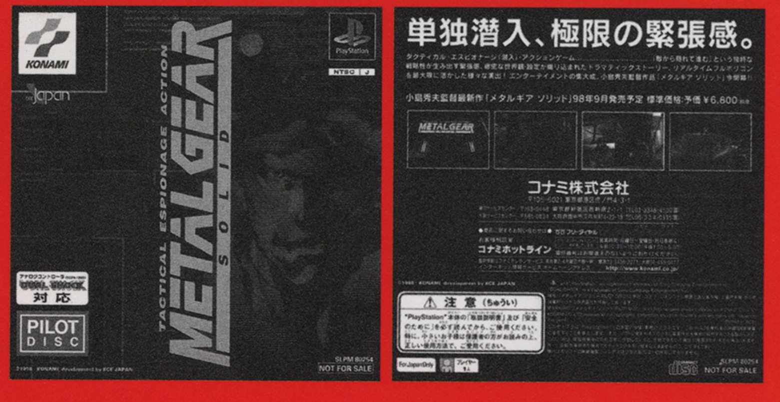
24　ゲーム中に使われる実写映像・ニュース素材入手、編集作業へ入る。当初様々な放送局にニュース素材提供を依頼していたが、最終的に村中氏のコーディネートでハリウッドから入手した。

25　東京ゲームショウにてVTR＋体験版を出展。大反響を得る。この時の説明員は、全員がメタル開発スタッフ。ユーザーの生の声を聞くことができる貴重な体験となった。

26　E3にてVTR＋体験版出展。日本だけでなく、海外でも大いに期待されていることを実感する。



27　店頭デモ用PILOT DISCを店頭に配布する。



小島組年表

神戸/技術研究所 ｜ ポートアイランド/神戸開発センター（開発5部） ｜ 大阪/KCE大阪（開発5部） ｜ 恵比寿/KCEジャパン

KCE大阪/ポリスノーツSS版スタッフ

93

- メタル企画立案
- 次世代機スペック説明会 1
- 開発5部誕生（小島組） 2

94

- 助監督松花参加 3
- 新川参加 4
- 小島、村岡にプロットを話す 5
- 新川メタルギアREXデザイン 6

95

- 阪神大震災 7
- ■KCE大阪設立
- 新人参加 8

96

- モーションキャプチャー実験 9
- KCEジャパン設立 10
- ■TAPPYによりメインテーマ作曲
- ポリスノーツSS版UP スタッフ合流 11
- TGSにて メタルギアソリッド発表 12
- REX模型スタジオ撮影 13
- ■プレステエキスポ
- 虹色の青春チーム立ち上げ 14
- ブロックによるマップ作成システム導入 15

97

- ■メインテーマスタジオ録音
- 新人参加 16
- TGSにてゲーム画面発表 17
- ■軍事アドバイザーとして毛利元貞氏参加
- スタッフ相次いで結婚 18
- E3・アメリカ取材 19
- ■挿入歌プロデュースに村中りか氏参加
- エアライフル射撃訓練 20
- 村中氏単身ダブリンにて挿入歌レコーディング 21
- ■横須賀基地取材
- TGSにてステージ 22
- ■横田基地取材
- 自衛隊観艦式取材 23
- ■ドラマパートアフレコ
- 実写映像素材入手 24

98

- ■無線機パートアフレコ
- TGSにて体験版出展 25
- ■ポリゴンデモの音響をハリウッドへ依頼
- ■プログラマ結婚
- E3にて体験版出展 26
- ■岡村ディレクター息子誕生
- ■松花助監督息子誕生
- PILOT DISC配布 27
- ■パワプロに体験版同梱
- メタルギアソリッド発売

メタルギア企画草案/シノプシス ｜ 企画書ラフ ｜ 仕様書/プロット ｜ 本格開発スタート

新人プログラマ1名により3D基礎研究

キャラ・背景設定/企画書/プロット

ポリゴンデモ

実写映像素材交渉/編集

ハリウッドサウンド

ポリスノーツ(9821)

ポリスノーツ(3DO)

ポリスノーツパイロットディスク(3DO)

ポリスノーツ(PS)

ポリスノーツプライベートコレクション(PS)

ポリスノーツ(SS)

ドラマシリーズvol.1 虹色の青春

ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

96年東京ゲームショウ秋にて制作発表が行われた後、本格的に開発がスタートした「メタルギアソリッド」。だが、企画立案は遥か「ポリスノーツ」開発初期にまで遡る。「ポリスノーツ」開発の裏で行われていた仕込みをも含めると約5年分にもなるこの年表は、まさしく「メタルギアソリッドへの果てしない戦いの記録」なのである……。



アメリカ取材

STEMBRIDGE GUN RENTALS,INC. 訪問&射撃訓練

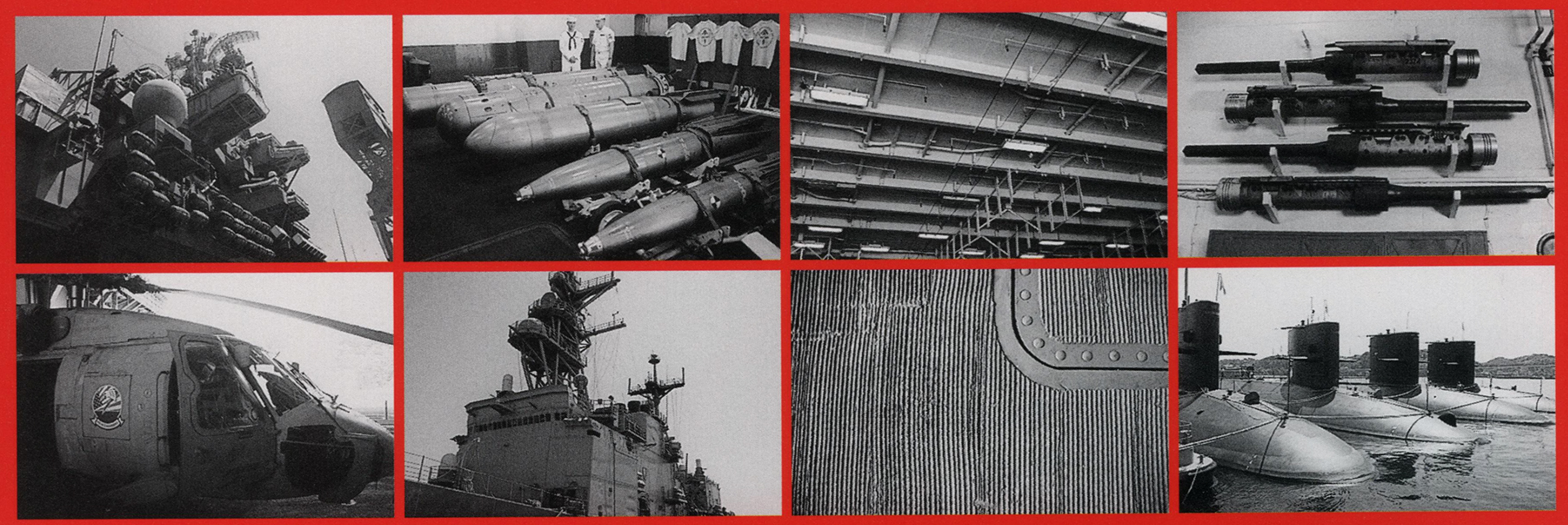
6月17日、ロスに到着した我々はその足でハリウッドへと向かった。目指すは「STEMBRIDGE GUN RENTALS,INC.」。ほとんど全てのハリウッド映画に銃火器を提供している銃器レンタル会社だ。建物の中には壁一面に多量の銃が並べられている。我々はその質感・重量感を手にとって確かめることができた。6月18日、夕刻よりリトルトウキョウ近くの射撃ブースで実弾の射撃を行う。同行して頂いた軍事コンサルタントの毛利元貞氏から射撃指導を受け、銃の握り方、立ち方、腕の伸ばし具合など、全てがきちんとした理由と意味を持っているということを理解する。この取材によってメタルギアソリッドの射撃シーンの迫力は、従来のゲームとは明らかに一線を画すものになるはずだ。

SWAT訓練取材

6月18日、ディズニーランドのすぐ側にある、今は廃虚となったホテル。我々は朝早くからそのホテルの裏で待機していた。待つことしばし、白塗りのバン数台を連ねて彼らは現れた。HUNTINGTON BEACH警察SWAT隊。我々は、彼らが月に一度行っている定例訓練の見学を特別に許可されたのだ。最初に行われたのは、独立記念日に向けての暴動鎮圧の屋外訓練だった。一列横隊で前進しながら、暴徒に見立てたドラム缶へ模擬催涙弾、ゴム弾等の射撃訓練が行われる。間欠的に発砲を繰り返しつつ、横一列でゆっくりと進んで行く彼らの後ろ姿は静かなる威圧感に満ちていた。白昼の銃声、硝煙の匂い……日本では体験することのできない世界がそこにあった。その後、廃虚となったホテルの屋内でドア破壊、強行突入訓練と続き、最後に制圧訓練が行われた。ホテルの室内を容疑者の家と仮定、容疑者は銃を所持している可能性があるという設定で突入&制圧を行う訓練だ。ペイント弾を使用するため、隊員は皆、首、腕、フルフェイスの完全防備で訓練に臨む。我々にもフルフェイスのガード装着が義務づけられた。まるでアクション映画のワンシーンのような訓練が終わると、その場で教官と隊員全員が輪になって、先ほどの訓練パターンを振り返り、討議を始める。様々な意見、提案等が繰り返し検討され、納得がいくまで訓練が行われるのだ。何度も状況を変え、突入メンバーを交代して繰り返される突入訓練に我々は見入った。まさに本物ならではと唸ってしまう新鮮な感動が彼らの動作一つ一つから感じられる。メタルギアソリッドの魅力の一つは「潜入の緊迫感」の体感だ。この時、撮影したビデオ、そして何よりもその場を体験した我々の記憶は、必ずやメタルギアソリッドに今までのゲームの次元を超えたリアリティーと緊迫を与えることができるはずだ……。

IRWIN基地見学

6月23日、ロスとラスベガスのほぼ中間、モハベ砂漠に位置するIRWIN基地で我々は戦車車輌の取材を行った。通常では立ち入ることのできない戦車部隊エリアの見学を許可され、数百台の戦車が整然と並ぶそのエリアで、我々はM2ブラッドレー歩兵戦闘車両の操縦室に入ることができた。M2の操縦室はかなり狭く、思うように身動きをとることもできない。資料で事前に知っていたものの、身をもって体験する居住性の低さは想像以上のものであった。さらに、実際にM2が走ることはなかったが、エンジンに火を入れてもらい、赤外線暗視装置を覗かせてもらうこともできた。次に見学したのは、M1エイブラムス主力戦車。残念ながら操縦室に入ることはできなかったが、特例として小島監督が戦車の天井に上がることが許可された。そしてM1戦車の整備場も案内してもらい、いろいろなレクチャーを受けながら、様々な方向に砲塔を向けたM1戦車を取材できるという体験ができた。M1戦車だけでなく、整備場自体も大いにデザイン的な参考となった。基地内の無造作に置かれた戦闘車輌群に対し、我々はあらゆる角度からビデオを回し、ひたすらシャッターを切った。テクスチャーやモデリングのための資料は多いにこしたことはない。だが何よりも本物の戦闘車輌の匂いや複合装甲の肌触りを確かめることができたのは、何にも代え難い経験であった。

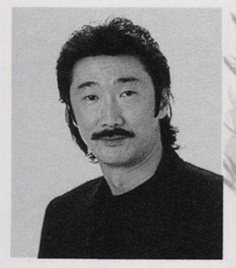


米軍横須賀基地見学

8月24日、ネービーフレンドシップデーと呼ばれる米軍横須賀基地の一般開放日。軍事アドバイザー・毛利氏の提案で、小島監督を筆頭に数名のスタッフが取材に赴くことになった。印刷物や映像からは感じることのできない、生の素材が持つリアリティに触れることのできる良い機会である。地域住民と米軍との交流を図る一般開放日だけあって、基地内は多くの来訪者であふれ、様々なイベントで沸き返っていた。そんな中、ビデオやカメラを手に、フレームに入るモノを片っ端からフィルムに収め、テクスチャーの参考になりそうな素材を見つけては、額を寄せ合い相談を始めるデザイナー達。ステージの作り込みが山場に掛かっていた時期だけあって、彼らの目には全てが参考資料として映っていたようであった。



声優 Voice Actors



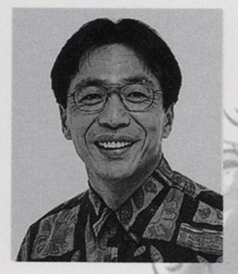
大塚明夫
Akio Otsuka
【ソリッド・スネーク役】
所属:江崎プロダクション
代表作:「コン・エアー」「ザ・ロック」(ニコラス・ケイジ役)

俺はゲームの事は詳しくないんだが、こんなにセリフの多い物もそうは無いんじゃないだろうか。あれだけたくさん喋った物を簡単にクリアされてしまうのも悔しいので、みんなには、じっくり、ゆっくりとプレイして欲しい。もちろんセリフを飛ばすのは禁止だ。全部のセリフを聞くまで、何度でもプレイする事。まあ、それはともかく、楽しく遊んでもらえれば一番良いのだが。



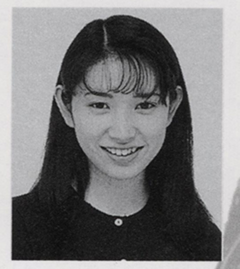
寺瀬今日子
Kyoko Terase
【メリル・シルバーバーグ役】
所属:青二プロダクション
代表作:週刊地球TV(TV朝日)(ナレーター)
ポリスノーツ(メリル・シルバーバーグ役)

前回、ポリスノーツでメリルを演じた時は、寺瀬めぐみという名前でしたが、今回同じメリルと言う名前の女の子を私自身生まれ変わったつもりでつけた寺瀬今日子という芸名でのゲーム初仕事です。今度のメリルは強がっているけれど、本当は傷つきやすいナイーブな心を持った女の子。特に好きな人の前ではウブで歯がゆいくらい。戦場と言う極限状態だからこそ、ひときわ強くはかなく輝く男と女のドラマを心ゆくまで味わって下さいね。



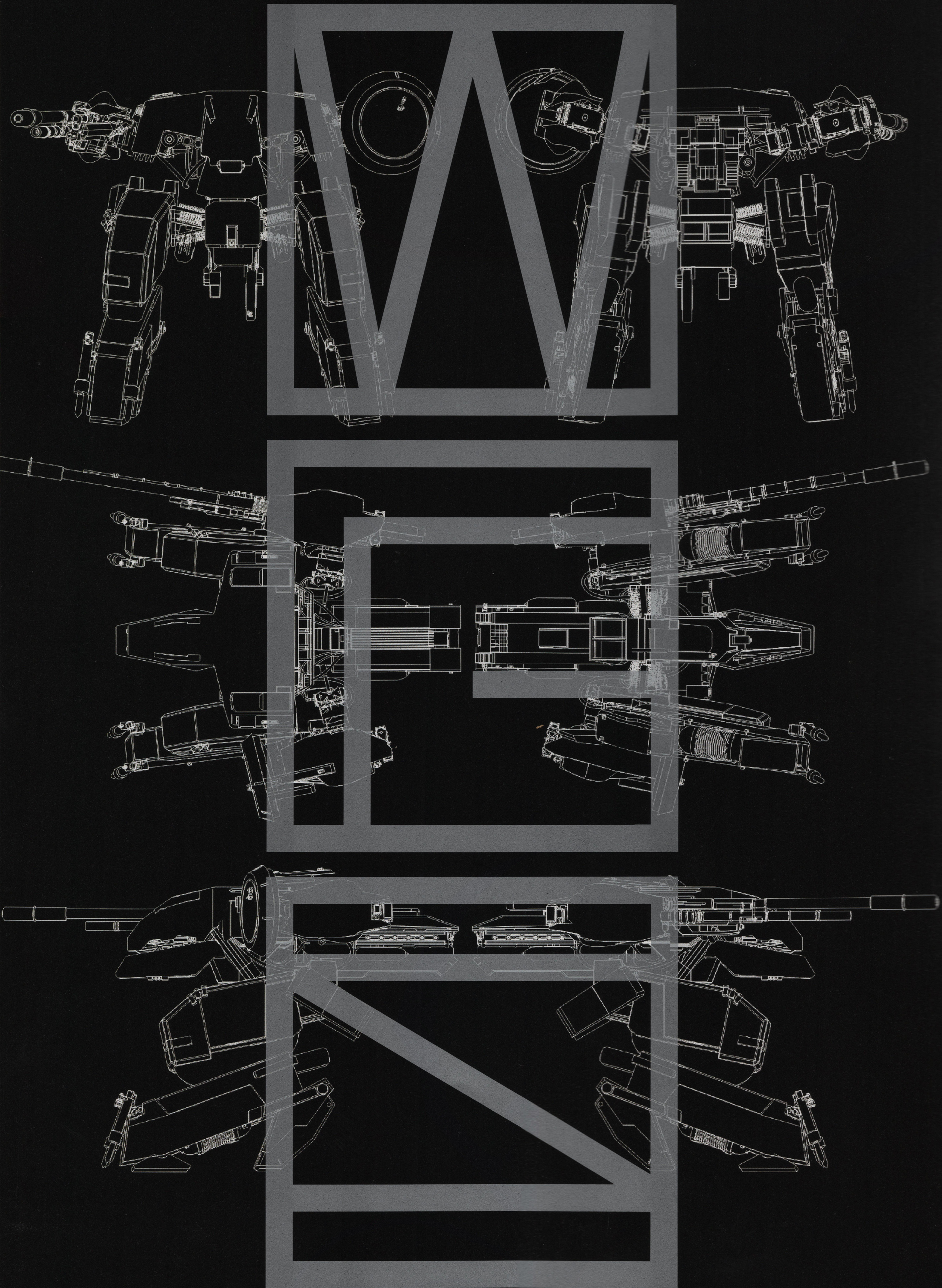
田中秀幸
Hideyuki Tanaka
【ハル・エメリッヒ(オタコン)役】
所属:青二プロダクション
代表作:ターミネーター(マイケル・ビーン役)
ポリスノーツ(ジョナサン・イングラム役)

「オタコン」…名前の通り、ちょっと変わったヤツですが、なかなか愛すべきキャラクターでもあります。物語が進んで行くうちに、そんな彼の意外な一面が少しずつみえて来ます。セリフの部分は、だいぶ前に録り終わっているのですが、映像のほうは、まだ見ていないので、どんな作品に出来あがったのか楽しみです。今日から僕もコントローラを握って、皆さんといっしょにメタルギアソリッドの世界に浸ってみようと思います。



桑島法子
Hoko Kuwashima
【メイ・リン役】
所属:青二プロダクション
代表作:ときめきメモリアル
ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング(美咲鈴音役)
機動戦艦ナデシコ(ミスマル・ユリカ役)

メイ・リン役をやらせて頂きました桑島法子です。通信士ですが、わりと現代っ子な感じが出せればなぁ……と思って演じました。彼女お得意の、中国の格言セリフ(!?)は、ちょっと大変でした(笑)。まるで洋画を観ているようなセリフの掛け合いなど、個人的にも出来上がりが楽しみな作品です。でも、自分でプレイするには難しすぎるかも(笑)。



M E T A L G E A R S O L I D

B A T T L E A R C H I V E S

Solid Snake, Infiltration, Alaska, Nuclear Weapon Storage, Terr

HOUND, Shadow Warriors, Next-Generation Special Force, VR

Camouflage, Nanomachines, DDS, Dog Sled Race, Gulf War Sy

Communication, Dismantled Nuclear Warheads, Dissolved Nuc

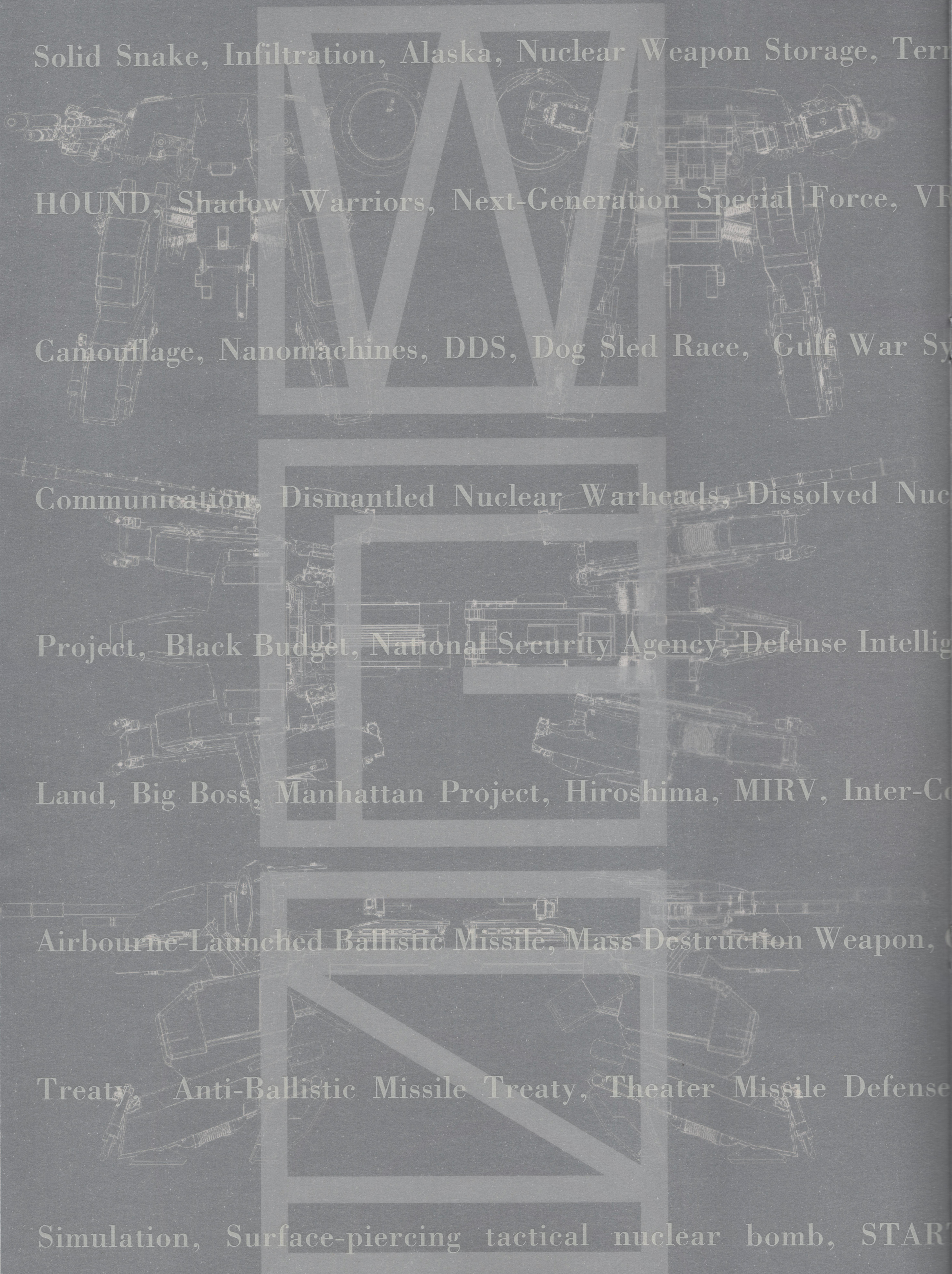
Project, Black Budget, National Security Agency, Defense Intellig

Land, Big Boss, Manhattan Project, Hiroshima, MIRV, Inter-Co

Airbourne-Launched Ballistic Missile, Mass Destruction Weapon,

Treaty, Anti-Ballistic Missile Treaty, Theater Missile Defense

Simulation, Surface-piercing tactical nuclear bomb, START



METAL GEAR SOLID BATTLE ARCHIVES



METAL GEAR REX

METAL GEAR SOLID BATTLE ARCHIVES





E Y E S   O N L Y

Yoji Shinkawa Illustrations

新川洋司イラストレーションズ




EYES ONLY

Yoji Shinkawa Illustrations

新川洋司イラストレーションズ



A cyborg ninja whose identity is unknown. Covered with stealth camouflage, cuts through steel and even bullets with his sword. He is actually Gray Fox who fought a deadly fight with Snake. After the battle with Snake, the armed forces have kept him as a subject of experiments of exoskelton and gene therapy technologies which pretty much disable him. Now he lives solely to finish up what he has to with Snake. That is the reason why he goes to Alaska.

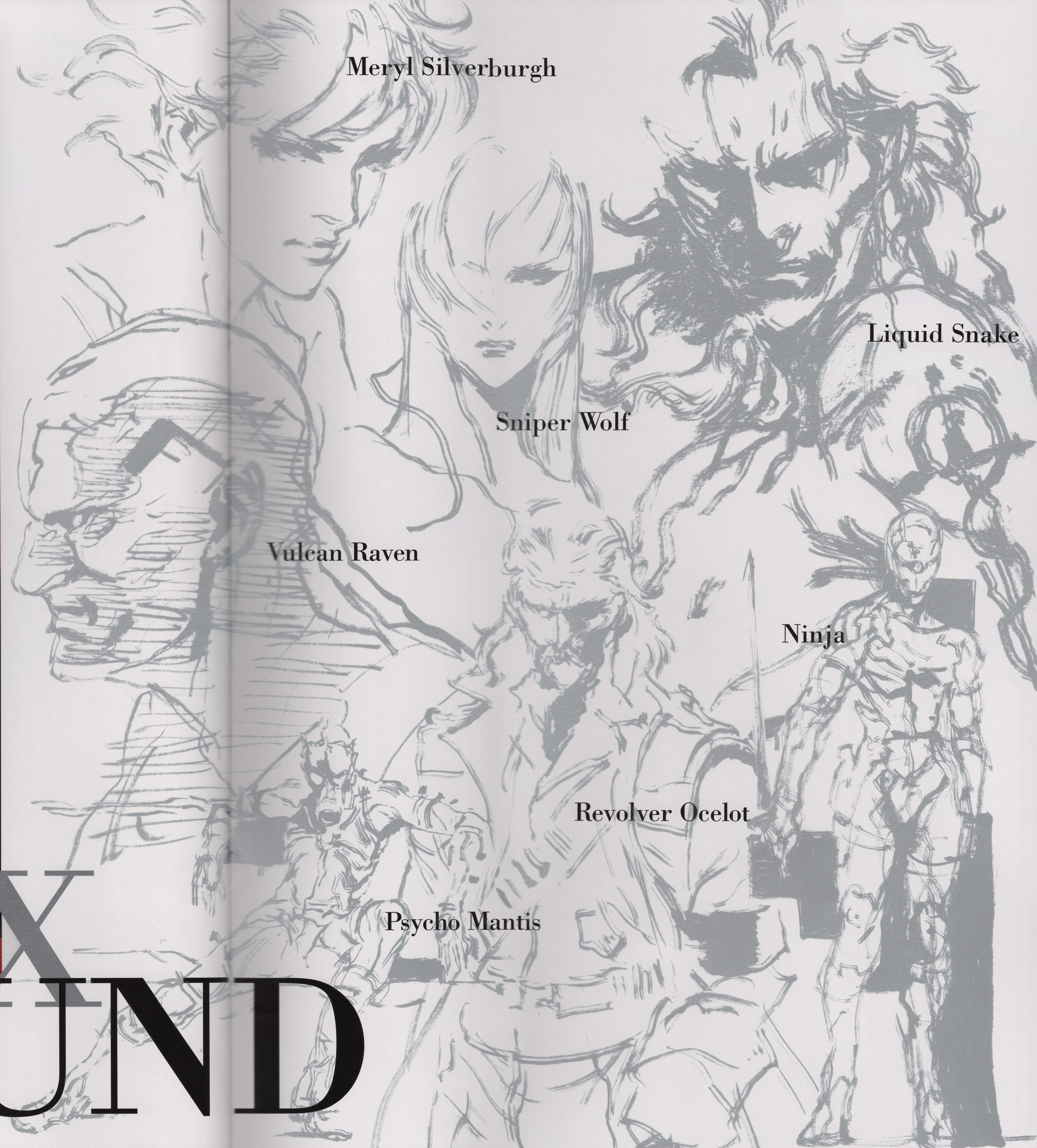



V


W



S.F.G. FOX HOUND



S O L I D S N A K E



皆川亮二

Ryouji Minagawa



小島秀夫氏の作品は以前、「ポリスノーツ」をプレイした事がある。緻密な設定と世界観もさることながら、なにより驚いたのはその映画的な演出方法だった。ゲームでもこんな事ができるのか!と当時は感動したものである。そしてゲームのＣＧ技術もさらに進化して小島氏が今度はフル3DCGの「メタルギア　ソリッド」を制作していることを知った時から、当然のごとく僕は発売日を心待ちにしていた。そんな時にいろいろな経緯があってイラストとコメントの件がこの僕に回って来た。今、ちょうど週刊連載の真っ只中で多忙な日々を送っていたが、早く「メタルギア　ソリッド」をさわってみたい!!という一心で、この仕事を引き受けてしまった……。とりあえず、オープニングのさわりの部分だけプレイさせてもらう。さらに磨きのかかった緻密な設定と”映画的演出”のこだわり。効果音や音楽もバッチリ!!これは期待以上の出来栄えだ!!発売日は9月3日らしい……今から〆切のやりくりを考えなければいけない!!小島氏の作った”映画”の全てを観賞できる日を楽しみにしながら……　。1998年6月11日

P R O F I L E

皆川亮二（みながわ　りょうじ）　昭和39年7月5日生。千葉県在住。代表作：「スプリガン」「KYO」「ARMS」（いずれも小学館刊）「ARMS」は現在週刊少年サンデーで好評連載中。「スプリガン」は，大友克洋総監督、川崎博嗣監督で全国東宝邦画系98年9月5日より劇場公開。

西村誠芳

Nobuyoshi Nishimura

ゲーム創りの事などさっぱりわからず、コンピュータなぞ触ったことなど無いのに飛び込んでしまったメタルギア開発。2Dと3Dのギャップに悩みつつ作ったモーションは、うまくいったりいかなかったり、一喜一憂の日々。こうだ！と思って出しても、ゲーム的には使えないとリテークになったり。なにせ、初めて関わるゲーム開発のため比較しようもないのだが、どうやら他のゲームに比べて異常にモーションが多いらしい。どうも大変なモノに関わっているらしい。エラいことをやってるなーとは思うのだが……。そーいや、何度作り直してもＯＫが出ないモーションもあるし……。途中からの参加だったのに色々口出しもしてしまったし、しんどかったけどおもしろかった。アニメ的なセンスも、あちこちにぶち込んであります。色々アラもありますが、ユーザーの皆さんには楽しんでもらえるのではないかと思っています。

P R O F I L E

西村誠芳（にしむら　のぶよし）　1963年　長崎県生まれ　1988年スタジオ・ダブ入社　主な参加作品「装甲騎兵ボトムズ（TV/OVA）」（動画/原画）「機甲界ガリアン（TV/OVA）」（原画）「ダーティペア（TV/劇場版/OVA）」（原画）「シティハンター（TV/OVA）」（原画）「機動警察パトレイバー（TV）」（原画/作画監督）「絶対無敵ライジンオー（TV/OVA）」（原画/作画監督）「新機動戦記ガンダムW（TV）」（作画監督）「機動新世紀ガンダムX（TV）」（キャラクターデザイン/作画監督）1997年ＫＣＥジャパン入社



用語集 Glossary

【ソリッド・スネーク】
元FOX HOUND部隊隊員。どのような状況下、いかなる場所にも潜入できる「不可能を可能にする男」。「OUTER HEAVEN蜂起」でFOX HOUNDの名を一躍世界に知らしめた。FOX HOUND除隊後はCIAのスカウトにより秘匿工作員(ディープ・カバー・エージェント)、非公式身分(ノンオフィシャル・カバー)として働いていたが、局の体制に反発。約半年でCIAを去ることになる。以後、カナダの奥地で療養生活を送っていたが、「ザンジバーランド騒乱」に際してキャンベルにより呼び戻され、再び政府の為の潜入任務を遂行、武装国家ザンジバーランドを陥落させる。その後、アラスカ山脈ツイン・レイクスの畔に戻り孤独な生活を送っていたが、キャンベルにより再度呼び戻される。

【メリル・シルバーバーグ】
キャンベルの姪。祖父母の代からの軍人一家に育ち、物心ついた頃から軍人になることを目指していた。憧れのFOX HOUND部隊に入隊したその日に、リキッド達の蜂起に巻き込まれる。デザートイーグルを片手で扱い、戦士として優れた素養を持つが、実戦経験はない。

【リキッド・スネーク】
ザンジバーランド騒乱後(ソリッド・スネーク除隊後)、FOX HOUNDに配属。それまでの経歴は不明。その卓越した戦闘能力から新制FOX HOUND部隊の実戦リーダーとなる。

【スナイパー・ウルフ】
天才女狙撃者。北方アーリア系の血を引く金髪碧眼の美女。女性特有の忍耐力を最大限に活かし、1週間もの間飲まず食わずで身動きせずに狙撃姿勢を保つ事ができる。世界で最高の狙撃者として知られるネパール出身のグルカ兵から狙撃の技術を学んだ。弾丸に水銀を詰めた特性マーキューリーチップを使用し、手の震えを抑えるために神経鎮静剤を服用している。

【バルカン・レイブン】
ネイティブ・アメリカンとイヌイットの混血。イヌイットの血を引くことから、高度に寒冷地に適応した体質を持っている。シャーマンとして育てられ、超自然的な能力を秘めている。アラスカのブルックス山脈等、人跡未踏の奥地で罠猟師(トラッパー)として狩りをするのが趣味。アラスカ大学のエリート。海が凍結した際にベーリング海を渡り、ロシアにも出入りしていたときに、GRU時代のオセロットと出会う。旧ソ連時代にロシアで極秘特殊部隊ビンペルと共に特殊任務を行った経験を持つが、93年、「モスクワ騒乱事件」で大統領から左遷された多くのビンペル隊員と同じくロシアに見切りをつける。その後、「OUTER HEAVEN」に参加、オセロットの紹介でFOX HOUNDにスカウトされる。額に渡りカラス(レイブン)の痣があり、全身にはペトログリフィス(2000年もの昔からネイティブ・アメリカンの文化として残されている石に刻まれた紋様)の入れ墨をしている。

【リボルバー・オセロット】
元スペツナズ。ソ連崩壊後、オモン(民警特殊任務部隊)を経て、ロシア税務警察の突撃隊に身を置く。その後、KGB第1管理本部を前身とするSVR(ロシア対外情報本部:スルージバ・ヴェネシュニイ・ラズヴトキ)の特殊作戦部門に入るが、旧KGB体制に適応できず、アメリカにスカウトされFOX HOUNDに入隊する。ガンマニアであり、西部劇・マカロニウエスタンをこよなく愛し、リボルバー(シングル・アクション・アーミー)を愛用する。また、拷問マニアとしても知られており、スペツナズ時代は強制収容所で拷問特別顧問として参加。

【サイコ・マンティス】
元KGB所属の超能力諜報部員。強力なサイコキネシスとリーディング能力を持つ。ソ連崩壊後、職を追われアメリカに渡り、FBIに籍を置く。FBIでサイコメトラーとして幾つかの事件を担当するが、ある連続殺人事件の犯人の精神に没入し、同化してしまう。その結果猟奇殺人を犯してしまい、以降フリーの諜報専門エージェントとして各地を渡り歩いた後、FOX HOUNDにスカウトされる。

【ロイ・キャンベル】
旧FOX HOUND部隊司令官。退役していたが、FOX HOUND部隊とソリッドスネークを知る唯一の作戦司令官として呼び戻された。アメリカ海兵隊(USMC)、グリーンベレー、デルタフォースを経て旧FOX HOUNDに入隊後、実践に裏付けされた戦略立案能力を買われて副司令官となる。「OUTER HEAVEN蜂起」後ビッグボスが除隊され、司令官となる。

【メイ・リン】
無線でスネークをサポートするオペレータ。チャイニーズタウンで育った、アメリカ生まれの中国人。MITの現役女子大生で画像・データ処理の専門家。パイロットに憧れ、MITで士官候補生になるべくROTC(予備役将校訓練隊)プログラムを受講するが、士官の素質、気質にあわず断念。視力が悪く、コンタクトを使用している。そのことが彼女の劣等感であると同時に開発意欲となっている。視力が悪くてもパイロットになれるよう、人間の視力、思考力を補う新型レーダーの開発に取り組んでいた。軍から、画像・データ処理のエキスパートとしてスカウトされた後、フォートミードにある国際偵察局(NRO)や国際写真解析センター(ENPIC)の技術者と共に画像処理、人工衛星を使ったエリント(電子諜報)、シギント(通信諜報)に携わる。

【ナオミ・ハンター】
FOX HOUNDのメディカルスタッフ。ATGC社社員であるが、軍との共同プロジェクトであるFOX HOUND及び次世代特殊部隊への遺伝子治療を担当している。新たに解明されるソルジャー遺伝子を遺伝子治療で半年に1回、隊員に組み込み、追加プログラムを行っていた。ベクターとして使用できる転移遺伝子を発見、現在の遺伝子ターゲット法を考案し、遺伝子治療の分野に貢献した。

【オタコン】
本名ハル・エメリッヒ。アームズ・テック社の社員で、兵器開発の天才。学校に通わず、インターネットによる独学でMITに入学。若くして博士号を授与。また、プリンストン大学でも学士号、修士号を授与されている。学生の頃、FBIにスカウトされ、ERF(エンジニアリング・リサーチ・ファシリティ)技術開発研究所に所属していた経験を持つ。その後、覗きとハッキングの発覚により、FBIに追われ、アームズ・テック社に入社した。ジャパニメーションが好きで、アメリカで開催される日本アニメのイベント、オタク・コンベンションの常連であることからオタコンと呼ばれる。

【ナスターシャ・ロマネンコ】
フリーの女性軍事アナリスト。核や兵器の専門家として無線でスネークをサポートする。ウクライナ出身。子どもの頃、チェルノブイリ原子力発電所の事故で被爆。除去作業をしていた両親を失った後、アメリカに渡る。現在も放射線障害に苦しみ、治療を受ける日々が続くが、ガン診断がされていない為、満足な医療手当などは支給されていない。放射能被爆は「国境や世代を越えた目に見えない戦争である」と核兵器を心から憎み、核兵器廃絶を願って国防省に入る。STARTなどの戦略核削減案を否定、一貫して核兵器完全廃絶を唱える。DIA(米国国防総省国防情報局)担当官を経て、NSA(国家安全保障局)にも身を置き、数々の国家機密に触れてきたが、冷戦後は職を失った多くの軍事アナリストと同じく、役割を失い退局、フリーの軍事評論家となる。その後、各種情報専門紙、米海軍情報誌などに執筆。1996年には、非核世界へ向けての現実的な方策を提言したキャンベラ委員会にアドバイザーとして参加している。

【マスター・ミラー】
本名マクドネル・ミラー。SAS(英国特殊空挺部隊)、グリーンベレー、海兵隊のブーツ・キャンプ、FOX HOUNDのサバイバル教官を務めた日系3世。FOX HOUND時代は鬼教官(マスター)と言われ、隊員達から敬意を込めて「マスター・ミラー」と呼ばれていた。現在はアラスカで隠居生活を営んでいたが、キャンベルの要請でスネークをサポートすることになる。アラスカの動植物について詳しく、サバイバルの知識も豊富である。

【ビッグボス】
ベトナムにおいてLRRPに参加。以降、SOG、グリーンベレー、ワイルド・ギースで活躍、70回以上のミッションを務め、「伝説の兵士」として神話的存在となっていた稀代の傭兵。80年代に様々な地域紛争、民族解放戦争に参加、一時期はジャーナリズムの的にもなった。90年代、FOX HOUNDの総司令官として任命された裏で、OUTER HEAVENを築くが、ソリッド・スネークにより阻止される。その後ザンジバーランドを築くもソリッド・スネークにより再び野望を阻まれた。彼の遺体は「最強の戦士」の塩基配列を記すサンプルとして、政府によって保管されている。

【グレイ・フォックス】
本名:フランク・イエーガー。FOX HOUND部隊最高の名誉、「FOX」のコードネームを持つ男。「OUTER HEAVEN蜂起」の際、先駆けてOUTER HEAVENに潜入。TX-55メタルギアの情報入手後に捕虜となるも、ソリッド・スネークによって救出される。ビッグボスの除隊後、後を追うように消息を絶つ。その後、サンジバーランドでビッグボスと共に各国へ宣戦布告、FOX HOUNDと敵対する立場となり、指令を受けたソリッド・スネークによって倒された。

【FOX HOUND部隊】
1990年代に局地的反乱、地域紛争、テロ活動に対処すべく編成された特殊部隊。政治色が強く、軍事介入ができない場合等に、極秘裏に任務を遂行する影の部隊。部隊員は全員が各種空挺・ダイビング・サバイバル技能をマスターし、あらゆる侵入経路の隠密潜入が可能である。初代総司令官は「伝説の兵士」ビッグボス。彼は湾岸戦争で実証されたハイテク兵器の効力と重要性、また従来の地上戦における兵士によるゲリラ戦の重要性の両者を検討、ハイテク兵器を導入しながらも兵士自身の強さを失わない生身の部隊の編成を目指した。「OUTER HEAVEN蜂起」後、副司令であったキャンベルが総司令官となり、暗号制を廃止。人工衛星等それまで以上にハイテク機器を駆使する新制キャンベルFOX HOUND部隊を築き上げる。

【次世代特殊部隊】
遺伝子マップ検査を受けて選出された次期FOX HOUND部隊予備員。実力対テロ特殊部隊を前身とし、ビッグボスの死後、会社ごと政府に売却された「OUTER HEAVEN」の傭兵達が編入、次世代特殊部隊として再編成された。実戦経験のない兵士がほとんどだが、遺伝子治療が施され、仮想現実部隊(FORCE21)と共にあらゆる歴史上の作戦、これから起こり得る未来の作戦の仮想シミュレーション訓練をこなしているため、その実力を侮ることはできない。SPACE-SEALSとも呼ばれる。

【メタルギア】
核搭載可能歩行戦車。その主目的は様々な状況に応じて、あらゆるポイントから世界中に向けて各種の核弾頭を発射することにある。単なる核発射モジュールではなく、独自の移動力を持ち、自らの核発射を支援できる武器を装備。これまで世界の核戦略マップから漏れていた全ての地域での活動が可能となるため、核抑守バランスを崩壊させる兵器として全世界に大きな影響と脅威を与えた。

【OUTER HEAVEN】
80年代後半、南アフリカ奥地に築かれた武装要塞国家。その実態はビッグボス率いる大規模な傭兵派遣会社であった。核搭載重歩行戦車TX-55メタルギアの開発により軍事的優位を築こうとするも、西側が送り込んだソリッド・スネークによって計画を阻止され、ビッグボスの敗北と共に崩壊する。

【ザンジバーランド】
中央アジアの少数民族自治区に興った武装要塞国家。1997年の独立戦争において、東西大国の介入にも関わらず勝利を収めることができたのは、ザンジバーランドに集った世界各国の傭兵達の活躍によるところが大きいと言われている。そのため、この戦争は「傭兵戦争」とも言われ、戦争を職業とするプロ達の存在を改めて全世界にしらしめた。

【シャドー・モセス島】
アリューシャン列島最東部フォックス諸島に属するウニマク島の活火山、オールド・モセスの活動によって戦後誕生した孤島。一般の地図には表記されておらず、付近の漁師からは「影のモセス」と呼ばれ、伝説の島として語り継がれている。島は断崖絶壁、空港もない為に付近の漁師でも容易に近づくことはできない。

【DARPA】
国防省付属機関先進研究局(Defense Advanced Research Projects Agency:防衛高等研究庁)軍事利用を前提とした様々な技術を研究開発する機関。1993年から96年まではARPAと呼ばれていた。

【アームズ・テック社(AT社)】
シアトルに本社を持つ軍事兵器開発会社。軍需産業最盛期であった冷戦時代に急成長、業界2位にまでのし上がる。SDI計画に荷担し、レールガン等の開発に取り組んでいたが、計画の中止に伴ない大きな損害を出してしまう。また、ステルス技術に関して業界随一の技術力を持っているにも関わらず、コスト面での折り合いがつかずに次期主力戦闘機での競争入札からはずされる等、最近の業績は停滞気味である。

【ATGC社】
バイオテックベイに本社を構えるバイオビジネスの大手企業。ATGCとは塩基配列のアデニン、チミン、グアニン、シトシンの頭文字を並べたもの。次世代特殊部隊への遺伝子治療は国防省とATGC社の共同プロジェクトである。

【ソリトン・レーダー】
kdv方程式によって導かれた孤立波となる高出力電波を使用したレーダー。衛星から放射されたソリトン電波は遮蔽物に対し渦ソリトンを発生させながら遮蔽物透過するが、この際電波は多少ながら減衰する。衛星は反射してくる複数の電波を受信し、そのデータを地上の計算センターへバースト送信する。センターの計算機はそれぞれの電波の減衰具合を計算し、建物の内部構造を推測する。衛星からの新しい反射電波のデータを受け取る度に常に再演算と補正を行うため、得られる建物の内部構造の推測結果はかなり高確度である。ただし、この演算は非常に重いので、リアルタイムでの使用は極めて狭い範囲に限られてしまう。

【ナノマシン】
MEMS(Micro Electro Mechanical System)技術による微小機械。超小型発信機や医療用DDSに用いられる。大きさはマイクロメートルスケールだが、単電子トランジスタやシナジーセラミックス等、ナノスケールの技術を利用しているため、一般的にナノマシンと呼称されている。スネークは、通信機やレーダー、対NBC兵器防護システムなど様々なナノマシンを体に注入して今回の作戦に臨んでいる。

【遺伝子治療(ジーンセラピー)】
人の遺伝子マップ(ゲノム情報)を解析し、有用な遺伝子のコピーを対象の細胞に導入する。この技術を用いて、優秀な兵士の遺伝子を付与、戦闘力の高いゲノム兵士を作り出したのが次世代特殊部隊である。

【ステルス迷彩】
アームズ・テック社がかねてより研究を重ねていた、ステルス技術の粋を集めた新型迷彩。リアルタイムで光学的屈曲処理を行うことにより対象物を周囲の風景に同化させ、視認性を極限まで低めることを可能とした。

【強化骨格】
人の戦闘能力を極限にまで高める内装式強化装備。人体組織に骨格レベルからサイバネティック・モジュールを組み込むことにより、驚異的な戦闘能力を生み出すことを可能とした。既存サイバネティック技術では解決することのできなかった応力集中や拒絶反応も、遺伝子治療を施すことにより克服している。

【PAL】
パーミッシブ・アクション・リンク。全ての核ミサイルに組み込まれている安全制御システム。PALを用いることなく核ミサイルの発射/解除を行うことはできない。

【START】
戦略兵器削減条約。これまでにSTART I・IIが批准、米ロ双方の戦略核弾頭を3000-3500個までに削減、大型ICBM、MIRV(多目標弾頭)装備のICBMの全廃が規定されている。近々、STARTIIIが調印される予定。

【TMD】
戦域ミサイル防衛。SDIを中止した米国が、大量破壊兵器やミサイルの拡散に対抗する手段として、開発を進めてきた防衛技術。SDIが主に飛距離の長い戦略核ミサイルを標的にしていたのに対して、TMDは飛距離の短い戦域ミサイルを迎撃するのが目的となっている。

【CTBT】
包括的核実験禁止条約。ジュネーブの国連・軍縮委員会で交渉が進められている条約。地下核実験をも含む全ての核実験全面禁止を目指している。

【NPT】
核不拡散条約。米国、ロシア、英国、フランス、中国の核保有5カ国以外に核兵器が拡散するのを防ぐことを目的とした条約。

アイテム Item

ソリッドスネーク メタルギア2
MSX2版のオリジナルサウンドトラック。
廃盤となっていたが、お宝ゲームミュージックコレクション「コナミMSXスーパーベストアンティークス」として、近々復刻予定

KICA7501 ¥1,456
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



SNATCHER
PC88版のオリジナルサウンドトラック。
英語ラジオドラマ収録

KICA-2308 ¥2,136
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



パーフェクト・セレクション スナッチャー&SDスナッチャー
スナッチャー&SDスナッチャーBGMのフル・アレンジ・バージョン全9曲

KICA1017 ¥2,718
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



SNATCHER CD-ROM ANTIC SOUND CLIP
雑誌で行われた全員プレゼントの景品。

非売品



スナッチャー ジョイント・ディスク
MSX版スナッチャー&SDスナッチャーのオリジナルサウンドをSCC音源でCD化

KICA7607-9 ¥4,660
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



スナッチャー ズーム・トラックス
PC-エンジン版。オリジナルアレンジサウンド7曲。
スペシャルアレンジバージョン4曲を収録

KICA7610 ¥2,718
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



パーフェクトセレクション スナッチャー・バトル
サウンドプロデュース柴田直人、ゲスト高浜祐輔
太田カツ・坂本英三。
アレンジバージョン10曲収録

KICA1152 ¥2,913
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



ミディパワーバージョン5.0 SNATCHER
スナッチャー&SDスナッチャーの名曲がMIDIアレンジで復活。オリジナル楽譜付き

KICA7645 ¥2,718
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



ポリスノーツ
インタラクティブシネマの金字塔「ポリスノーツ」よりPCMサントラ38曲収録

KICA7653 ¥2,718
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



POLICENAUTS F/N
古川もとあき&並木晃一が「ポリスノーツ」をフルアレンジ。書き下ろしイメージ曲「JUST WHO I NEEDED TO SEE」を収録

KICA7724 ¥2,913
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



ミディパワー プロ3 ポリスノーツ
矩形波倶楽部の古川もとあきゲスト参加。
CD&2DDのセットでデータも見ることができる

KICA7729 ¥3,689
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



コナミエンディングコレクション
メタルギア2 ソリッドスネーク、スナッチャー
SDスナッチャーのエンディングが収録

KICA7729 ¥3,689
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



コナミ・オールスターズ 千両箱平成四年度版
Disc3枚組みのボリューム。
Disc2には、ソリッドスネークMSX版のオープニングBGMのアレンジが収録されている

KICA1053-55 ¥6,117
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



ウインビーのネオ・シネマ倶楽部2 パラダイス編
コナミ珠玉のGMをパラダイスチックにアレンジ。
「夏色の夢」(スナッチャーより)が収録

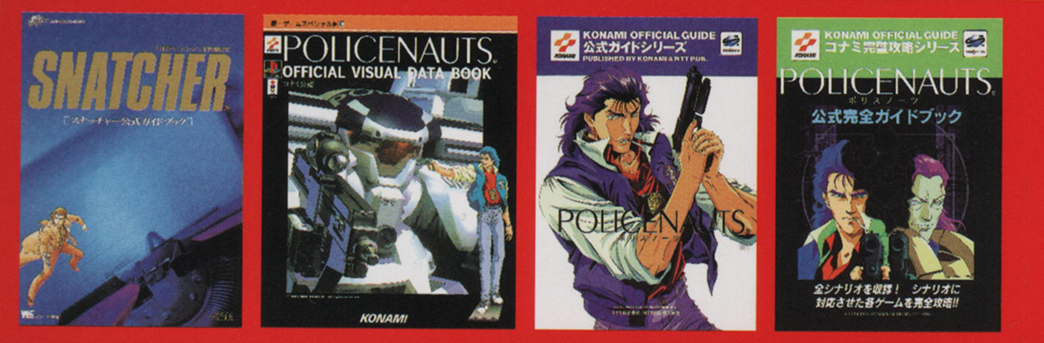
KICA7642 ¥2,913
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社



ウインビーのネオ・シネマ倶楽部3 ときめき編
イージーリスニング風にアレンジされた
「L'AMOUR IMPOSSIBLE」(ポリスノーツより)
「FOREVER BLUE」(スナッチャーより)が収録

KICA7674 ¥2,913
発売元
コナミ株式会社
販売元
キングレコード株式会社





【関連書籍】

スナッチャーのすべて
JICC出版 ¥854

スナッチャー公式ガイドブック
小学館 ¥1,214(左から1番目)

ポリスノーツオフィシャルビジュアルデータブック
講談社 ¥2,136(左から2番目)

ポリスノーツ公式ガイド
NTT出版 ¥971(左から3番目)

ポリスノーツ公式完全ガイドブック
双葉社 ¥1,068(左から4番目)

(全て税抜き価格です)